Tus novedades de Cómic, Novela gráfica y Manga

Diciembre de 2022

40 ANIVERSARIO Planeta Cómic

forum

especial manga

Makoto Yukimura

VINLAND SAGA

INCLUYE PÓSTERES DE FINAL FANTASY VII Y PLANETA MANGA

Nº 16

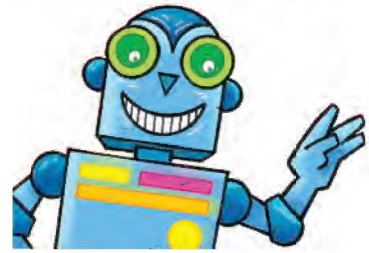
GRATIS

El príncipe de la calamidad – Laia López + Miriam Bonastre + Sara Lozoya + Blanca Mira – Vínculos – Akira Pantsu
Historias cortas – Gosho Aoyama
Vinland Saga – Entrevista a Makoto Yukimura
¡... y muchos más!

Vinland Saga©Makoto Yukimura/KODANSHA LTD. PROHIBIDA LA VENTA

ORBITANDO

Cartas de los lectores



Jajaja… jajaja… que alguien me pare… no puedo dejar de reír desde que vi el anime de ***Grand Blue Dreaming***. Estoy deseando que llegue el manga. ¡Qué seinen más divertido! Ok, autocontrol… pfff… jajaja. Ejem. Ya está. Disculpad. Bienvenidos a otra sección de correo en la que responderé a todas vuestras preguntas. Este mes me han llegado muy pocas, supongo que estáis todavía recuperándoos de las vacaciones o preocupados por la vuelta a la rutina. No sufráis… ¡la lectura es la mejor terapia anti estrés! Y si son cómics, mangas o novelas gráficas, mejor todavía.

Cabalizando controles de PNJ…

Roppongi (Twitter) se alegra mucho de que hayan levantado las restricciones para viajar a Japón y está empezando a planificar su viaje. Nos pregunta si tenemos algún manga que explique cómo hay que comportarse con los japoneses porque sabe que son una cultura muy diferente a la nuestra y no quiere meter la pata. Buf, te podría explicar varias meteduras de pata que he cometido personalmente, algunas muy embarazosas, pero esa es otra historia y debe ser contada en otra ocasión. Te puedo recomendar dos obras: la ***Guía de Tokyo para amantes del manga***, de Evangeline Neo, donde te explicarán todo lo que necesitas saber antes de lanzarte a la aventura, y también la novela ligera ***Japón: De estudiante a mangaka***, de Blanca Mira. En esta novela puedes ver desde las diferencias culturales, las costumbres, la gastronomía y todo lo que hace que Japón sea un destino turístico perseguido por tanta gente.

Loveisintheair (Instagram) nos pregunta cómo será el *artbook* de ***Bloom into you***. Sobre todo le interesa saber si llevará el estuche y todo el glamour de la edición japonesa. Y nos confirman que sí, que esta edición será tan preciosa como la original. Así que no te despistes y hazte con ella el primer día, porque estas ediciones, a pesar de no ser limitadas, son tan difíciles de reimprimir… que luego tardan años y años en volver a aparecer. Para que veáis que doy buenos consejos.

Slasher (email) dice que está flipando con las novelas de *Grady Hendrix* y nos pregunta si hay alguna adaptación a cómic. Sería alucinante, totalmente de acuerdo. ¿Por cuál empezarías? Mi favorita es ***El exorcismo de mi mejor amiga***, y para cuando leas esto ya se habrá estrenado la película en Prime. De momento tendrás que conformarte con ***Diablo House***, una antología en la que ha participado Hendrix junto a otros autores, que salió en Kickstarter. Pero quién sabe.

Muyayo (email) dice que todavía está flipando porque ha visto varios carteles de ***Kaiju8*** en su ciudad, y quiere saber si en el futuro haremos más promociones de este tipo. ¡Gracias, Muyayo! ¡Pero queremos una foto tuya al lado de ese cartel! ***Kaiju8*** ha sido el gran título de este año de **Planeta Cómic**, al igual que el año pasado lo fue ***Haikyu***. ¿Tendrá algo que ver que ambos sean un trabalenguas? El año que viene prepárate porque tenemos alguna sorpresa más. ¿Cuándo podremos deciros algo? Pues en la rueda de prensa de **Manga Barcelona**, por supuesto. Va a ser épica. Sí, vale, el año pasado dije lo mismo. Y lo fue.

Sin más preámbulos, os dejo con estas últimas novedades del año, coincidiendo además con el evento Manga Barcelona, que se celebrará en una nueva ubicación, para que no estemos como sardinas en una lata. ¿Qué os gustaría ver en nuestro stand de Planeta Cómic? ¡Contádmelo! Os prometo que haré llegar todas vuestras ideas, por más locas que parezcan, a los que montan esta fiesta del manga. Bueno, quizá no todas: siempre hay alguien que dice "regalad vuestros mangas" y más allá de la promoción **MangaManía**… ¡más baratos no pueden ser!

¡Saludos hexadecimales!

Escríbeme tus dudas, consultas o simplemente envíame un saludo:

A través de nuestras redes sociales con el hashtag
#preguntaforum

Por correo electrónico:
forum@planeta.es

Mediante carta o postal a:
Revista Forum
Avenida Diagonal 662-664
Barcelona 08034

EDITORIAL

Llegamos al último mes del año con un final de traca, lleno de luz y de color, sobre todo focalizado en el manga y la celebración del Manga Barcelona. El cómic japonés hecho en casa tendrá especial protagonismo con tres salidas espectaculares. La primera, ***El Príncipe de la Calamidad***, ofrecerá una fantástica obra guionizada por Blanca Mira e ilustrada por un trío de ases: Laia López, Miriam Bonastre y Sara Lozoya. ***Vínculos*** será el segundo tomo planetamanguero de diciembre, un recopilatorio de Akira Pantsu, que contiene la miniserie de ***MidoriBoshi*** en formato tomo, más páginas a color y una nueva historia: ***Life-+Death***. Pantsu nos explica en esta revista un poco más sobre su esperada novedad. La ecléctica entrega número 15 de la revista original completará las propuestas nacionales.

Una de las aventuras más exitosas de todos los tiempos, ***One Piece***, vendrá por partida doble: tomo 102 y la novela ***Las historias de la banda del Sombrero de Paja***. También podremos disfrutar de la primera parte de la clásica ***GunSmith Cats*** y más episodios de series actuales como ***Haikyu***, ***Boruto***, ***My Hero Vigilante Illegals*** o ***Detective Conan***.

El manga más adulto vendrá respaldado por dos gigantes universales: Naoki Urasawa (***Mujirushi***) y Tezuka (***Prime Rose***). ***Vinland Saga*** seguirá fascinando gracias a su particular odisea vikinga y para celebrarlo podremos disfrutar de un reportaje especial en esta revista. Además, habrá tiempo para el humor con la canalla historia ***Grand Blue Dreaming*** o momentos enternecedores proporcionados por ***Creo que nuestro hijo es gay***, una conmovedora historia familiar...

El arte tendrá su merecido espacio en nuestros lanzamientos con dos magníficos artbooks: ***Bloom Into You*** y ***Final Fantasy VII Remake Ultimania***. Finalmente, LOVE IS LOVE en todas sus representaciones: ***Porque me gustas*** y ***Bloom into you Antología*** serán dos pruebas de ello.

¡Gracias por leernos!

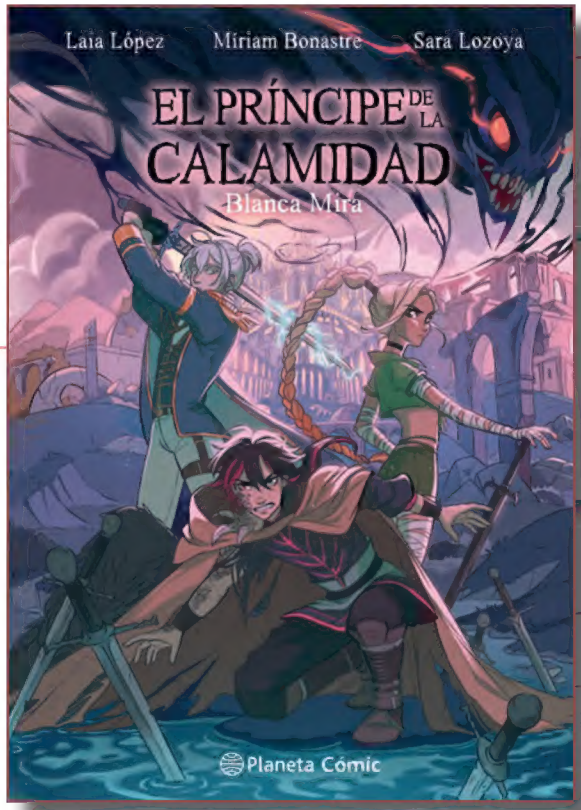
Vinland Saga © Makoto Yukimura/KODANSHA LTD. | Planeta Manga: El príncipe de la calamidad © 2022 Laia López / Sara Lozoya / Míriam Bonastre / Blanca Mira / Grupo Planeta. | Planeta Manga: Vínculos © 2022 Akira Pantsu / Grupo Planeta. | Planeta Manga nº 15 © 2022 Grupo Planeta | STAR WARS © & TM 2022 LUCASFILM LTD. | FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA © 2021 by Studio Bentstuff / Digital Hearts / Square Enix All Rights Reserved. | Uchi no Musuko wa tabun Gay © 2019 by Okura/Square Enix All Rights Reserved.

Forum 16. Copyright © 2022 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Diseño, maquetación y realización técnica editorial: iScriptat. *Printed in EU* / Impreso en UE. Ninguna parte de esta revista puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley. Inscríbete a nuestro boletín de novedades en: www.planetacomic.com.

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics | FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

Planeta Manga: El príncipe de la calamidad

L. López · S. Lozoya · M. Bonastre · B. Mira



Universo Planeta Manga
Cartoné • B/N • 18,3 x 25,5 cm
224 págs. • PVP: **20€**
ISBN: 978-84-1112-986-2

¡Un manga de grandes autoras de la revista Planeta Manga!

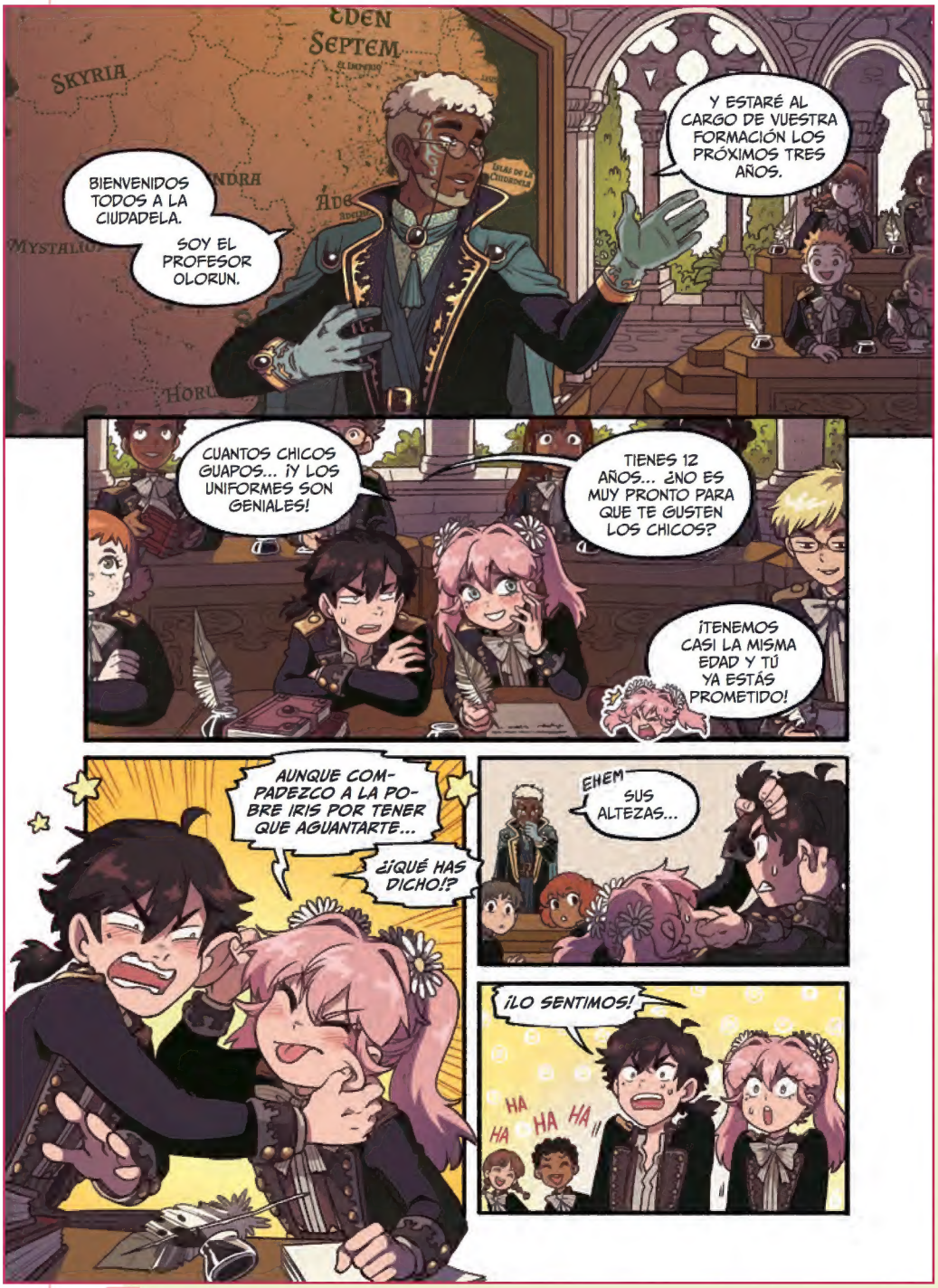
LANZAMIENTO
30-NOV

Una historia magnífica en una irresistible edición.

El rey de Eden Septem, movido por la ira y el resentimiento, lleva a cabo el mayor pecado que puede cometer un hombre: arrebatar vidas inocentes. Como consecuencia a este horrible acto, caerá sobre él la maldición de los Áqalos. Aquella que asegura que todo aquel que cometa un genocidio condenará a él y a toda su línea de sangre a convertirse en Calamidad. El príncipe Zeth'dan Rek Eden, de algún modo, fue el único en lograr controlar la Calamidad que lo posee y su objetivo es salvar a su querida hermana Clea. Cyril, que ha estado enamorado de Clea desde el primer día que la conoció, comparte la misma meta que su príncipe. Los dos la aman, pero mientras Zeth cree fervientemente que existe la forma de devolverle la humanidad, Cyril solo ve una manera de liberar a la princesa de este sufrimiento: acabando con su vida. Y aunque en el pasado estuvieron atados por los lazos de la amistad, ninguno de los dos renunciará a sus ideales.

Planeta Manga: El príncipe de la calamidad © 2022 Laia López / Sara Lozoya / Míriam Bonastre / Blanca Mira / Grupo Planeta.

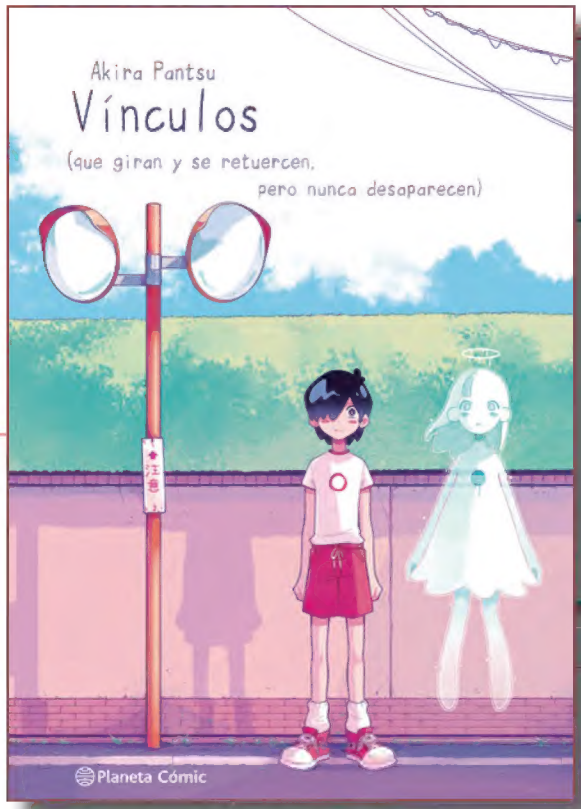
Planeta Manga: El príncipe de la calamidad © 2022 Laia López / Sara Lozoya / Míriam Bonastre / Blanca Mira / Grupo Planeta.



Planeta Manga: El príncipe de la calamidad © 2022 Laia López / Sara Lozoya / Miriam Bonastre / Blanca Mira / Grupo Planeta.

Planeta Manga: Vínculos

Akira Pantsu



Universo Planeta Manga
Cartoné • B/N • 15 x 21 cm
144 págs. • PVP: **12,95**
ISBN: 978-84-1112-984-8

Gracias a los vínculos, en Midoriboshi el amor de las protagonistas traspasa las fronteras de los sueños y en Life-+ Death la amistad perdurará más allá de la muerte. Porque los vínculos pueden girar y retorcerse… pero nunca desaparecer cuando son tan fuertes.

LANZAMIENTO
30-NOV

¡No te pierdas esta antología de Akira Pantsu!

En esta antología que recoge la mini serie de Midoriboshi, publicada anteriormente en Planeta Manga, e incluye material extra, páginas a color y una historia inédita titulada Life -+Death todos los relatos comparten un nexo en común: los vínculos que unen a los personajes. Gracias a estos, en Midoriboshi el amor de las protagonistas traspasa las fronteras de los sueños y en Life-+ Death la amistad perdurará más allá de la muerte. Porque los vínculos pueden girar y retorcerse… pero nunca desaparecer cuando son tan fuertes.

Planeta Manga: Vínculos © 2022 Akira Pantsu / Grupo Planeta.

AKIRA PANTSU

¿Cómo entraste en la revista Planeta Manga?

Akira Pantsu: Pues todo empezó participando en el concurso de cómic que organiza todos los años la escuela de arte en la que estudié (ESDIP, Madrid). Gané el primer premio y un miembro del jurado resultó ser David Hernando, editor de Planeta Cómic. Enseguida se puso en contacto conmigo y me ofreció la oportunidad de participar en el proyecto ¡y por supuesto le dije que sí!

La verdad es que me hace ilusión estar dentro de la revista desde sus inicios, es todo un honor.

¿Cuáles son tus principales influencias del mundo del cómic, manga e ilustración?

AP: Hay algo que tengo claro y es que el mundo del manga y los videojuegos han estado desde siempre muy presentes en mi vida, por lo que la lista podría ser infinita.

Pero hubo un manga en concreto que descubrí a los 10 años y que marcó un antes y un después, que hizo interesarme más por el dibujo, los cómics y en general por Japón incluyendo también el idioma.

Estoy hablando de Pandora Hearts (Jun Mochizuki). A raíz de ahí descubrí también la moda japonesa que tanto me apasiona (en especial el lolita y cualquiera que surja en harajuku). Esto a lo largo del tiempo ha influido también en mis ilustraciones y a la hora de diseñar personajes.

También debo destacar Neon Genesis Evangelion, que fue el que me abrió los ojos al tema psicológico y lo mucho que me apasiona. Y por supuesto debo mencionar a Inio Asano, una de mis mayores influencias y de mis autores favoritos. Me da un poco de rabia no poder profundizar y mencionar más autores y series, pero es que si no esto se hace eterno jaja.

«Disfruto mucho expresando a través de mis dibujos temas complejos y personales, [...].»

¿Qué podemos encontrar en este tomo recopilatorio?

AP: ¡Tendréis por fin la miniserie de MidoriBoshi en formato tomo y con algunas páginas a color! Pero principalmente encontraréis una nueva historia: Life+Death. Es el cómic más largo que he hecho hasta ahora y notaréis un cambio enorme tanto en estilo como en el tema que trata, que contrasta con todo lo que habéis visto de mí hasta ahora, pero que al mismo tiempo es lo que más se acerca a mí.

Probablemente sea un choque para aquellos que solo me conocen por MidoriBoshi, pero espero que os sorprenda y os guste mucho. Al final sí que tienen algo en común, ¡los vínculos!

¡También encontraréis algún que otro extra!

A la hora de estructurar cada historia, ¿cómo lo haces? ¿Primero haces el guion, después los bocetos o al revés?

AP: Ha sido un aprendizaje largo, ya que antes era un desastre y hacía todo a la vez, desordenado e improvisado (aún tengo *flashbacks* montando el primer MidoriBoshi, fue un caos).

Pero en este último he conseguido hacer un guion decente. Primero escribo la historia tipo novela resumida y cuando ya tengo la historia bien estructurada, escribo un guion describiendo cada página, viñeta por viñeta, escribiendo los diálogos e intentando que queden claros todos los planos que imagino.

Esto antes me daba muchísima pereza y era incapaz, pero en este último trabajo me ha salido solo y ha sido de mucha ayuda, veía claras las escenas y cómo las quería. Al final no es tan difícil como parece.

Después de todo eso, monto el *storyboard*, en un tamaño muy pequeño y simplemente haciendo esbozos de la composición de las páginas y lo que ocurre en ellas (también indicando dónde van los bocadillos).

Luego paso los bocetos a lápiz, dejándolo lo más limpio posible (aunque a veces no lo hago tan limpio y luego maldigo a mi yo del pasado). Y finalmente, ¡paso a la tinta y grises!

¿Qué tipo de historias te gusta contar?

AP: Aunque la mayoría me conoce por MidoriBoshi, que es una historia tirando a tierna, a mí lo que de verdad me encanta son las historias depresivas, oscuras, que se centran mucho en el apartado psicológico; amo explorar la mente humana y como ya sabéis, los sueños.

Disfruto mucho expresando a través de mis dibujos temas complejos y personales, como hice en *Voces que Cuentan* con El Bicho, o como he hecho en la nueva historia que leeréis.

Aunque en general quiero contar todo tipo de historias y probar diferentes géneros.

Y por supuesto, no me importaría volver a hacer algo más tierno.

¿Cómo te organizabas las jornadas de trabajo?

AP: He soltado una carcajada con esta pregunta porque... Organización... ¿Qué es eso? ¿Se come?

Siempre intento organizar mi tiempo permitiéndome avanzar a buen ritmo y poder hacer otras cosas, pero no sé qué hago que al final todo se me descontrola y me acabo ahogando con la fecha de entrega. La vida, que hace de las suyas, supongo.

Casi siempre acabo llevando un ritmo insano de levantarme bien temprano, currar, comer, currar, cenar y seguir currando. No se lo recomiendo a nadie.

Si algún día consigo organizarme de forma que mis días no sólo sean curro y más curro, os desvelaré el secreto (o que alguien me lo desvele a mí, por favor).

¿Qué consejo darías a todas las personas que quieren publicar en la revista?

AP: Ante todo, que sean humildes. Que lo intenten con una historia que les identifique y que realmente les haga ilusión hacer, sin pensar que es una obra maestra porque entonces se podrán llevar un palo muy fuerte y no todo se consigue a la primera, es muy difícil.

¡Y que no se cierren a las posibilidades! Si lo que les falla es el dibujo, que sigan practicando muchísimo (hacer cómics es una maravilla para mejorar) o que busquen a un dibujante que pueda hacer esa parte. Y viceversa, si queréis dibujar cómics e inventar historias no es vuestro fuerte, buscad a alguien que se le dé bien y formad un equipo.

Y lo más importante, una vez dentro, no descuidéis vuestra salud y tiempo, descansar es también importante y tenéis que seguir disfrutando de la vida, que en este trabajo es muy fácil acabar aislado dibujando sin parar y sin que os dé el sol en semanas (esto también es un recordatorio para mí).

¡Gracias, Akira!

PLANETA MANGA Nº15

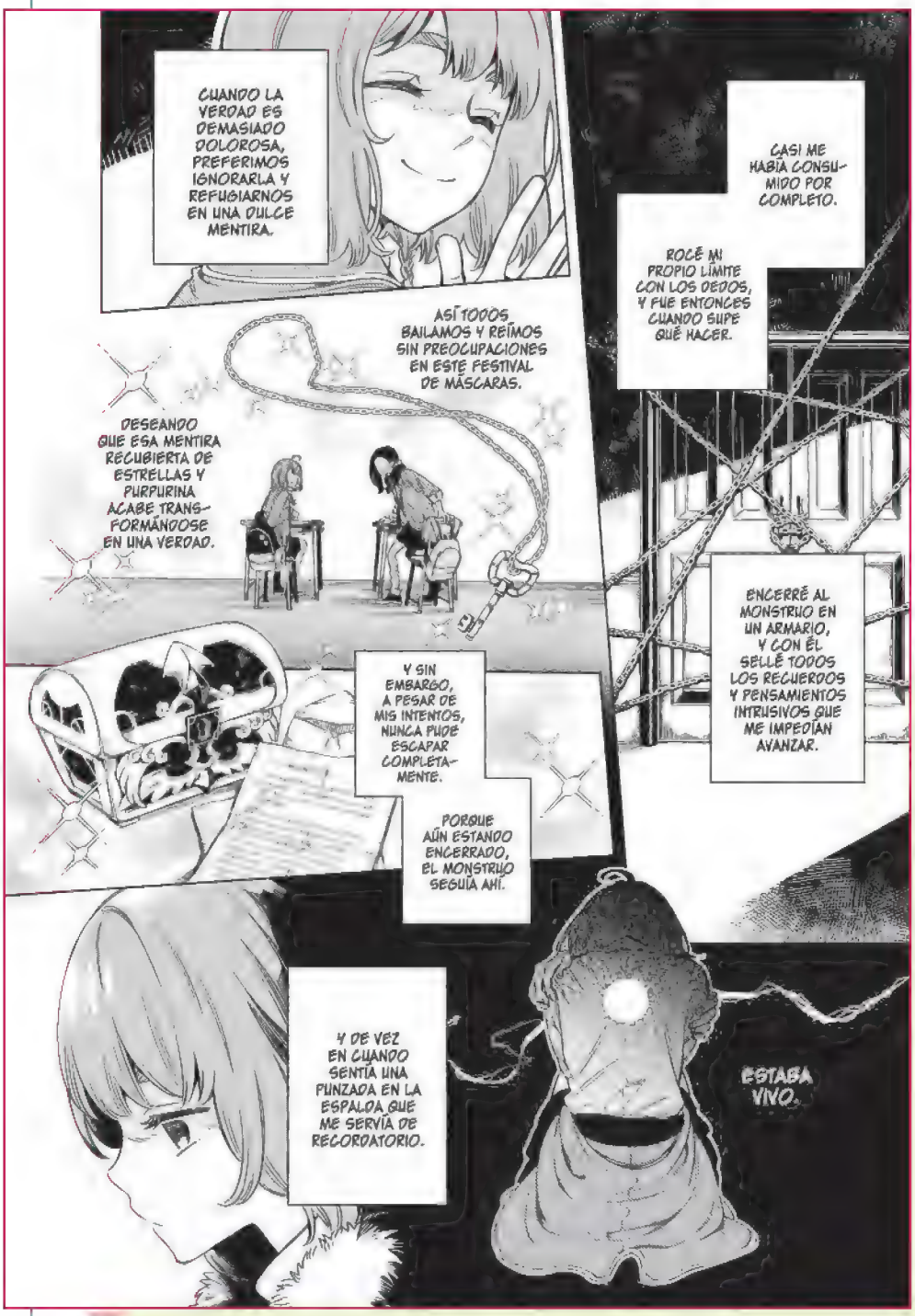
VARIOS AUTORES

UNIVERSO PLANETA MANGA
[PLANETA MANGA Nº 15]
Rústica • B/N • 17,5 x 25,5 cm
320 págs. • PVP: **5,95 €**
ISBN: 978-84-1112-006-7

¡Estamos de aniversario! ¡Planeta Manga cumple 3 años! Y queremos celebrarlo con contenidos increíbles.

La portada desplegable, ilustrada por Laia López, está protagonizada por Diana y los personajes de *El príncipe de la Calamidad*, la nueva obra escrita por Blanca Mira e ilustrada por Míriam Bonastre, Laia López y Sara Lozoya. Además, podréis disfrutar de un fragmento de esta increíble historia de amistad, amor y aventura en *Planeta Manga nº15*. Se estrenan en la revista Dani Bermúdez y Fidel de Tovar con *Perfeddion* y Ran y KuroHaine con *D-EMO-N*. ¡Y esto no termina aquí! Podréis disfrutar de la segunda parte de *Udumbara* de Keithii y Ana Oncina vuelve al universo Planeta Manga con el *spin-off* de *Just Friends*.

LANZAMIENTO
10 NOV



Planeta Manga nº 15 © 2022 Grupo Planeta

Star Wars: The High Republic: El filo del equilibrio

AA. VV.

Star Wars: Manga
Rústica • B/N • 12,8 x 18 cm
144 págs. • PVP: **9,95**
ISBN: 978-84-1112-195-8

Los nobles jedi se interponen ante los obstáculos, pero ni siquiera ellos están preparados para la terrible oscuridad que les aguarda…

LANZAMIENTO
30-NOV

¡Primer manga de The High Republic!

En La galaxia están de celebración. Ahora que los siniestros días del Gran Desastre del hiperespacio han quedado atrás, la Canciller Lina Soh pretende acometer la última de sus Grandes Obras. La Feria de la República, una celebración de paz, unidad y esperanza en el planeta fronterizo de Valo, será el mejor momento para anunciarlo.

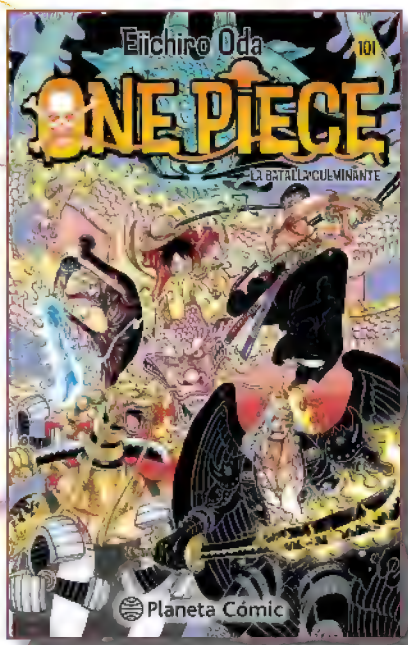
No obstante, un insaciable horror se cierne en el horizonte y, uno a uno, los planetas caen a medida que los voraces drengir consumen toda vida que encuentran a su paso…

Una apasionante historia con grandes personajes galácticos.

One Piece nº 102

Eiichiro Oda

Manga Shonen
[One Piece 102]
Rústica c. s/cub • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 192 págs.
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-1112-388-4



¡El rey de los piratas, será él! ¡Completamente recuperado, Luffy parte de nuevo para enfrentarse a Kaido! ¿Cuál será el resultado de la batalla culminante entre estos dos increíbles oponentes? Mientras tanto, en varios lugares de la isla de Onigashima, las feroces batallas libradas por los camaradas de Sombrero de Paja contra la gran banda pirata de las Cien bestias llegan a su fin. ¡Continúan las aventuras de Luffy en busca del One Piece!

LANZAMIENTO
30-NOV

¡El arco de Wano está en su apogeo!

Las historias de la banda del Sombrero de paja

Eiichiro Oda

Manga Novelas (Light Novels)
[One Piece Novel Mugiwara Stories]
Rústica c. s. • B/N • 14 x 22,5 cm • 192 págs.
PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-1140-121-0

Unos hermanos que participaron en la guerra total de Marineford... Unos borrachos que charlan animadamente sobre espadachines en Dressrosa... Una niña que quiere llegar a ser arqueóloga en Baltigo... ¡Estos y otros relatos te harán disfrutar de la banda del Sombrero de paja desde una perspectiva diferente!

LANZAMIENTO
30-NOV

¡Una novela imprescindible para los fans de One Piece!

Haikyû!! nº 15
Haruichi Furudate

Manga Shonen • [Haikyû!! 15]
Rústica c. s. • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 216 págs.
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-9174-778-9

Gracias a los esfuerzos de Ennoshita, el Karasuno consigue vencer al Wakutani Minami y pasar a la semifinal de la liguilla de representantes. ¡¡Su próximo rival será el ganador del enfrentamiento entre el Aoba Jôsai y el Date Industrial!! Ni el Seijô, capitaneado por Oikawa, el mejor colocador de la prefectura, ni el Date Industrial y su nueva fortaleza inexpugnable darán ni un paso atrás, pero ¿¡quién saldrá victorioso de este cara a cara!?

LANZAMIENTO
30-NOV

¡El Karasuno pasa a la semifinal!

Boruto nº 15
Masashi Kishimoto

Manga Shonen • [Boruto 15]
Rústica c. s. • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 176 págs.
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-1140-128-9

Code, el último superviviente de "cascarón", se pone en marcha para ir a por Boruto y compañía, a los que considera enemigos de los Ootsutsuki. El joven, que posee el singular poder del karma blanco, ¡planea despertar a cierta persona! Por otro lado, después del feroz combate contra Isshiki, Kawaki le propone a un desanimado Boruto que se prepare un receptáculo por si acaso.

LANZAMIENTO
30-NOV

Las aventuras del hijo del ninja más famoso de todos los tiempos.

My Hero Academia Vigilante Illegals nº 13
Kohei Horikoshi

Manga Shonen • [Vigilante - Boku no Hero Academia Illegals 13]
Rústica c. s. • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 192 págs.
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-9174-728-4

Ingenium, Best Jeanist, Edgeshot, Eraserhead… ¡Todos los grandes héroes luchan por intentar capturarme! No se me da muy bien pelear, pero confío en mis dotes para huir. ¡Lo siento mucho por todos los héroes, pero tengo que proteger a Pop! ¡Así que aún no puedo dejar que me atrapéis!

LANZAMIENTO
30-NOV

La precuela del popular manga ***My Hero Academia***

Detective Conan II nº103

Gosho Aoyama

Manga Shonen • [Meitantei Conan 100]
Rústica c. s. • B/N • 14,8 x 21 cm • 184 págs.
PVP: **8,95 €** • ISBN: 978-84-1112-112-5

Unos cadáveres sin identificar aparecen uno tras otro... Los asesinos son los Hombres de negro. Esta vez los enemigos son Gin, Vodka, Chianti, Korn, Vermouth, Kir y Rum. ¿A qué se debe la escaramuza en la que está implicado ese incomparable elenco de genios del mal?

LANZAMIENTO
30-NOV

¡Un gran misterio para el detective Conan!

Gosho Aoyama Historias cortas

Gosho Aoyama

Manga Shonen • [Aoyama Gosho Kessaku Tanpen-shu]
Rústica c. s. • B/N • 11,1 x 17,7 cm • 192 págs.
PVP: **7,95 €** • ISBN: 978-84-9174-836-6

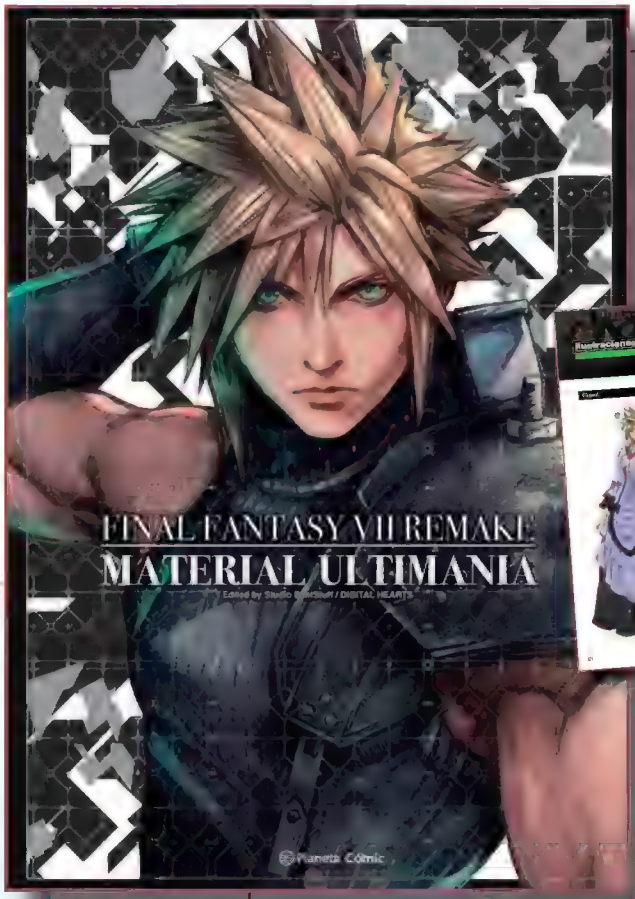
En este tomo el autor de Detective Conan recupera historias de detectives, de béisbol, de ciencia ficción, de superpoderes... ¡Consideradas como su cajón de sastre lleno de recuerdos atesorados y hundidos en el mar del tiempo! En fin, ¡dejemos aquí los prolegómenos y que se abra el telón!

Recopilación de relatos del creador de Detective Conan.

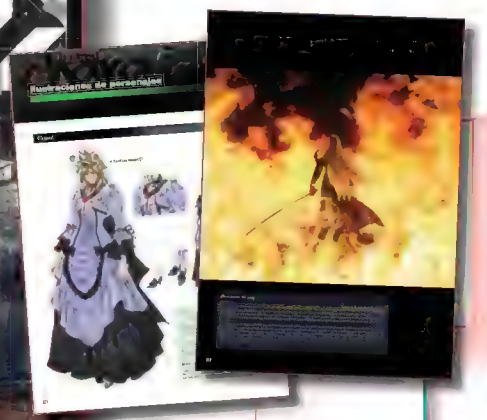
LANZAMIENTO
30-NOV

FINAL FANTASY VII REMAKE ULTIMANIA ARTBOOK

A.A. V.V.



MANGA ARTBOOKS
[FINAL FANTASY VII REMAKE ULTRAMINA ARTBOOK]
Rústica c. s. • B/N • 21 x 29,5 cm
336 págs. • PVP: **50 €**
ISBN: 978-84-1140-127-2



¡Contiene partituras de algunas de las pistas más sonadas!

En el interior de este volumen, encontraréis una selección de material artístico y de planificación que hemos escogido con buen criterio de entre la abundante cantidad de recursos de desarrollo que se crearon para el *remake* de este videojuego, intercalados con comentarios esclarecedores de parte del equipo.

Incluye arte de personajes, ubicaciones, objetos, enemigos, materiales de planificación, ambientación, cinemáticas, referencias de vestuario y mucho más, todo con comentarios del propio *staff*.

LANZAMIENTO
10-NOV

¡MÁS DE 300 PÁGINAS REPLETAS DE ARTE Y MATERIAL USADO EN EL DESARROLLO DEL JUEGO!

3 DE NOVIEMBRE · SOLO EN CINES

GUNSMITH CATS Nº 01/04

KENICHI SONODA

MANGA SEINEN
[GUNSMITH CATS 1]
Rústica c. s. • B/N • 15 x 23 cm
456 págs. • PVP: **25 €**
ISBN: 978-84-1140-122-7

Rally y Minnie se ocupan en el día a día de llevar una armería en Chicago... ¡Pero también se dedican a la caza de recompensas! Su tarea principal es la persecución de forajidos sobre cuya cabeza pesa una recompensa. Sin embargo, de algún modo siempre acaban aceptando trabajos arriesgados y metiéndose en líos considerables.

LANZAMIENTO
30-NOV

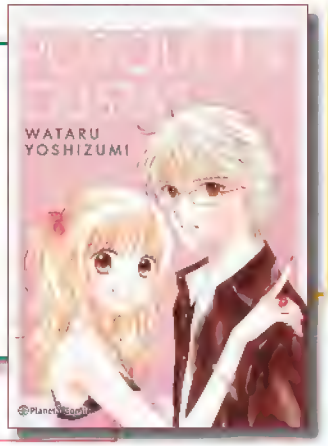
¡¡VUELVE ESTE CLÁSICO DEL MANGA!!

PORQUE ME GUSTAS (2-EN-1)

WATARU YOSHIZUMI

MANGA SHOJO • [DATTE SUKI NANDA MON 1-2]

Rústica c. s. • B/N • 14,8 x 21 cm • 344 págs.
PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-1112-553-6



Esta es la historia de Moka, una chica que ansía encontrar a su media naranja. Cuando ella conoce a Masato cree que ha dado con alguien especial; sin embargo, pronto descubre que las apariencias engañan y es un don Juan que solo sale con chicas que tienen novio... y las deja cuando las conquista. Moka decide olvidarse de él, pero cuando Masato la ve con su hermano lo toma por su novio y entonces le pide que salgan juntos...

LANZAMIENTO 10-NOV

¡Vuelve este popular manga de Wataru Yoshizumi en una edición 2 en 1!

BLOOM INTO YOU ANTOLOGÍA Nº 02

NAKATANI NIO · AA. VV.

MANGA YURI • [YAGATE KIMI NI NARU ANTHOLOGY 2]

Rústica c. s. • B/N • 12,8 x 18 cm • 130 págs.
PVP: **8,95 €** • ISBN: 978-84-1112-559-8

Más historias de amor floreciente escritas por talentosos creadores apasionados por *Bloom Into You*. Reencuéntrate con todos tus personajes favoritos en esta hermosa colección, que incluye una nueva historia de Nakatani Nio, escrita exclusivamente para esta antología.

Segundo volumen de la antología inspirada en la serie yuri más exitosa.

LANZAMIENTO 23-NOV

BLOOM INTO YOU ARTBOOK

NAKATANI NIO · AA. VV.

MANGA YURI • [YAGATE KIMI NI NARU GASHUU - ASTROLABE]

Rústica c. s. • B/N • 12,8 x 18 cm • 128 págs.
PVP: **32 €** • ISBN: 978-84-1112-560-4

En su interior lo encontrarás todo sobre Bloom into you y Nio Nakatani: ilustraciones a todo color relacionadas con el manga y el anime, cubiertas y portadas de los capítulos sin créditos, contribuciones con eventos y revistas, ilustraciones publicadas en la web o en las redes y hasta algunas que se usaron con fines promocionales. Se explica el proceso de creación de una ilustración de Nio Nakatani, concomentarios de la autora sobre cada una de sus ilustraciones.

LANZAMIENTO 10-NOV

¡Prepárate para conocer más a fondo el universo de este yuri!

MUJIRUSHI
NAOKI URASAWA

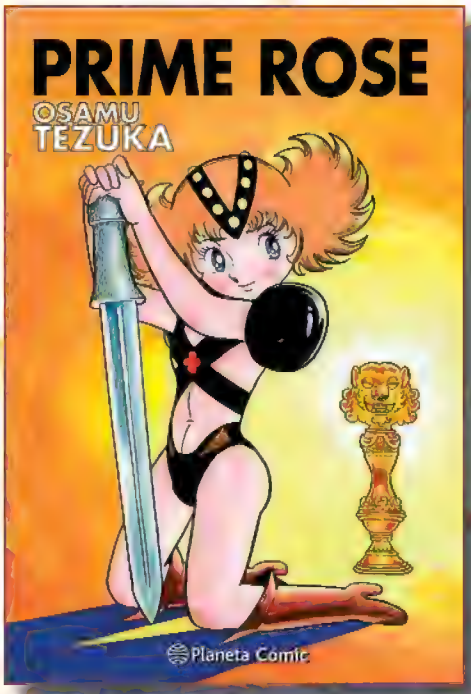
MANGA SEINEN • [MUJIRUSHI]
Cartoné s. s/cub. • B/N • 14,8 x 21 cm • 272 págs.
PVP: **14,95 €** • ISBN: 978-84-9174-906-6

Kamoda y su hija Kasumi son conducidos por un cuervo y un símbolo misterioso al Instituto de Investigación de Francia, donde conocen al extravagante director, un hombre que afirma que puede cambiar el destino de Kamoda con un atrevido robo de pintura en el Louvre de París.

LANZAMIENTO
30-NOV

Un volumen único del prolífico autor de Monster.

PRIME ROSE
OSAMU TEZUKA



MANGA BIBLIOTECA TEZUKA
[PRIME ROSE]
Cartoné s. s/cub. • B/N • 15 x 23 cm • 888 págs.
PVP: **45 €** • ISBN: 978-84-1140-126-5

Para traer la paz entre dos reinos en guerra, los más jóvenes de las dos familias reales son intercambiados como rehenes y criados cada uno en el país enemigo, pero las oscuras maquinaciones de una secta demoníaca amenazan con hundir un mundo ya devastado en el caos... Tres décadas después, Osamu Tezuka encontró en Emiya una nueva princesa guerrera, obligada por el destino a abandonar una vida tranquila en la escuela secundaria para empuñar una espada y salvar un planeta con un pasado misterioso.

LANZAMIENTO
30-NOV

Un volumen único del dios del manga Osamu Tezuka.

GRAND BLUE DREAMING Nº 01

KENJI INOUE · KIMITAKE YOSHIOKA

MANGA SEINEN
[GRAND BLUE DREAMING 1]
Rústica c. s. • B/N • 12,8 x 18 cm
196 págs. • PVP: **7,95 €**
ISBN: 978-84-1140-130-2

¡Descubre las profundidades del mar junto a estos carismáticos personajes!

¡¡¡NO PODRÁS DEJAR DE REÍR!!!

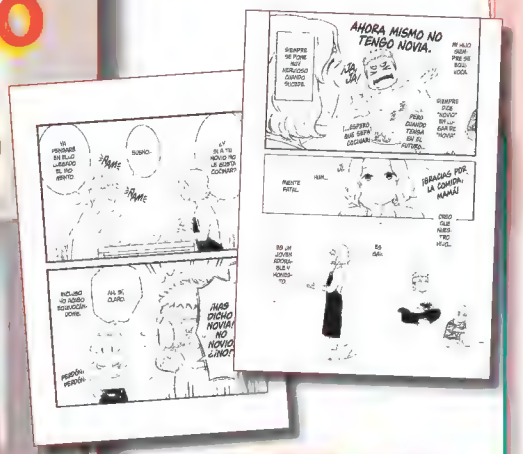
Después de graduarse en una secundaria masculina, Iori Kitahara se muda de casa para ir a la universidad en un pueblo costero. Está ansioso por comenzar un nuevo capítulo en su vida: sueña con reinventarse, conocer chicas hermosas y deleitarse con su juventud. Pero cuando su nueva morada es la tienda de buceo de su tío, ¡el debut universitario de Iori no resulta tan glamuroso como lo había planeado!

LANZAMIENTO
30-NOV

¡El divertidísimo seinen de buceo más políticamente incorrecto!

CREO QUE NUESTRO HIJO ES GAY Nº 01

OKURA



MANGA SEINEN

[UCHI NO MUSUKO WA TABUN GEI 1]

Rústica c. s. • B/N • 12,8 x 18 cm

130 págs. • PVP: **8,95**

ISBN: 978-84-1112-565-9

LANZAMIENTO **30-NOV**

¡No te la pierdas!

Mi marido siempre está fuera de casa por trabajo, por eso vivo con mis dos hijos. A pesar de tener unos padres un poco desastres, son muy buenos niños. Una cosa que me intriga es que creo que a nuestro hijo le gustan los hombres. Intenta ocultarlo, pero en ocasiones es evidente. Todavía no he hablado con él del tema, pero pienso mucho en ello últimamente.

UNA DIVERTIDA Y CONMOVEDORA HISTORIA FAMILIAR.

VINLAND SAGA Nº 25

MAKOTO YUKIMURA

MANGA SEINEN
[VINLAND SAGA 25]
Rústica c. s. • B/N • 14,8 x 21 cm
336 págs. • PVP: **12,95 €**
ISBN: 978-84-1140-119-7

El esperado volumen 25 de este espectacular manga de vikingos.

Thorfinn y su equipo hacen una breve parada en la granja de Leif para despedirse de él. Leif ha cambiado mucho... ¡Qué largo camino desde la muerte de Thors y el comienzo del viaje de Thorfinn! Afortunadamente, Ojohuevo parece incapaz de cambiar... El día de la gran partida ha llegado, ¡el mar se abre ahora ante los viajeros, lleno de misterios y criaturas desconocidas! Pero cuando finalmente pisen el suelo de todas sus esperanzas, ¿encontrarán allí la tierra utópica?

LANZAMIENTO
30-NOV

¡Un manga lleno de acción y aventuras en mar y tierra!

ENTREVISTA A MAKOTO YUKIMURA

Muchas gracias por solicitarme esta entrevista. Pasaré a responder las preguntas que me habéis hecho llegar.

¡Muchas gracias, Yukimura-sensei, por dedicar parte de su valioso tiempo a atender esta entrevista de *AnimaniA*! Lo primero que le queremos preguntar es cómo acabó siendo mangaka, su actual profesión, y los motivos que lo llevaron a crear *Vinland Saga*. Por otro lado, ¿hay algún creador u obra que fuera crucial para usted en su decisión de tomar este camino profesional?

Makoto Yukimura: Gracias a vosotros por vuestro interés por *Vinland Saga*. Me hice *mangaka* a los 22 años. Actualmente, en 2022, tengo 45 años, por lo que hace 23 que me dedico a esto.

Siempre me ha gustado el manga, desde mi más tierna infancia. De niño pude leer, mientras se publicaban en la *Shônen Jump*, las obras de Akira Toriyama-sensei *Dr. Slump* y *Dragon Ball*, que me cautivaron y atraparon y cuyo estilo de dibujo trataba de imitar.

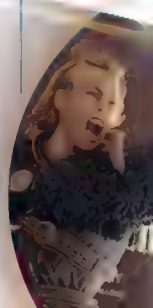
También se publicaban en esa misma época obras como *El puño de la estrella del norte* y *JoJo's Bizarre Adventure*. Estoy convencido de que esas obras que leí en mi infancia tuvieron una enorme influencia en los mangas que dibujo.

Fui creciendo sin que mi interés por el manga disminuyera ni un ápice, hasta que empecé el bachillerato con 16 años. No me resultó fácil adaptarme al instituto. Mis notas eran muy bajas, pero dibujar se me daba mejor que a otros; puedo decir que fui un adolescente enganchado al manga. Fue en el otoño de mis 16 años cuando llegué a la conclusión de que no tenía más opción de futuro que dedicarme a crear manga, que para mí no había otra manera de vivir satisfactoriamente. Más adelante me matriculé en una universidad de Bellas Artes con el objetivo de mejorar mi dibujo.

«Mi primera idea concreta de *Vinland Saga* se remonta a cuando iba al instituto.»

A los 20 años entré a trabajar como ayudante de creador de manga profesional a las órdenes del *mangaka* Shin Morimura y estuve dos años allí.

A lo largo de esos dos años aprendí cosas esenciales para conseguir ser *mangaka* profesional. Las maravillas de las técnicas profesionales,



la velocidad de dibujo, aspectos de documentación *in situ* y documental, así como del entorno y el uso óptimo de utensilios. Allí fue donde aprendí que el manga es fruto de una enorme tenacidad, esfuerzo y preparación. Fue una gran lección para mí y me di cuenta de lo superficial que había sido de joven al pensar que crear manga era sencillo. Considero que, en mi trabajo actual, lo que más pervive de aquella época que pasé en el estudio de Morimura-sensei es el hecho de que allí supieron enderezarme y llevarme por el buen camino.

A los 22 años dibujé por primera vez un manga como profesional, una historia de ciencia ficción espacial titulada *Planetes*. Dibujé aquel manga para que fuera una sola historia autoconclusiva de unas 40 páginas. Cuando terminé aquel capítulo le comenté a mi editor que mi siguiente proyecto iba a ser la historia de cómo los vikingos se trasladaron al continente norteamericano. Así, podríamos decir que la estructura de *Vinland Saga* fue creada hace 23 años. Afortunadamente, *Planetes* tuvo muy buena acogida y acabó convirtiéndose en una historia en cuatro tomos en la que invertí unos cinco años, con lo que yo mismo tuve que esperar ese tiempo hasta poder ponerme al fin con *Vinland Saga*.

Mi primera idea concreta de *Vinland Saga* se remonta a cuando iba al instituto. En mi época de estudiante pésimo oí en clase de historia que unos 500 años antes de Cristóbal Colón ya hubo europeos que llegaron al continente norteamericano. Aquello fue la semilla de todo. A lo largo de varios años estuve imaginando a ese europeo, a ese joven islandés: ¿por qué se embarcaría en semejante aventura?, ¿cómo era aquel joven?, ¿de qué forma vivía?, y demás.

Me temo que mi forma de ser me lleva a pasarme años considerando cuestiones y problemas que afloran en mi mente. Tenía otras ideas revoloteándome por ahí y en algún momento todas ellas se mezclaron con lo del joven islandés hasta que, años más tarde, todo junto se convirtió en una historia. Y ahora, 16 años después, sigo hilvanándola y sacándola de mi mente.

Su historia *Vinland Saga* se publica por entregas en Japón desde 2005 y actualmente lleva acumulados 25 tomos. Se ha traducido a múltiples idiomas y ha sido adaptada a anime. La obra se ambienta en la época de los vikingos, concretamente en el momento en que el ejército danés invadió Inglaterra. ¿Cuáles son los motivos que lo llevaron a ambientar su historia de venganza y aventuras en esa época en particular?

MY: Fue una decisión tomada mediante cálculo inverso. ¿Qué época vikinga encajaría con la temática que quería desarrollar y las ideas que tenía al respecto? El cálculo inverso es una forma de pensar muy mía. Si, por ejemplo, hablamos de pesca, en mi caso pienso primero "¿Qué peces quiero pescar?" y después decido los métodos, los utensilios y el sitio para hacerlo. Ante todo fijo mi objetivo (el tema), que, pongamos, es pescar lubina. La lubina se pesca mejor usando cebo, y para el cebo es mejor tal hilo y tal carrete, así como tal caña. Un buen sitio donde puede haber lubinas y se pueda pescar con cebo es tal, al que es mejor acceder en tren que en coche... Y así voy diseñando toda la operación de pesca empezando por el objetivo final y retrocediendo mediante el cálculo inverso.

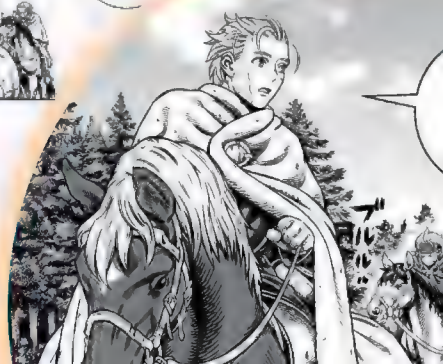
Al principio pensé que quería hablar sobre la violencia. ¿Es posible renegar completamente de ella, como objetivo último? Por lo que necesitaré una visión del mundo repleta de violencia. No obstante, hay muchos dibujantes que han trabajado el mundo de la fantasía, por lo que ese coto de pesca está ya muy ocupado. Lo mismo con un futuro en el que la civilización ha llegado al colapso. Asimismo, quiero evitar que lo que ocurre en mis obras se considere poco más que elucubraciones fantasiosas ambientadas en mundos imaginarios. Quiero dar una visión del mundo que de algún modo desemboque en el mundo real. Por lo tanto, debo remontarme al pasado. Tiene que ser una historia ambientada en una época pretérita, con mucha violencia, y que los mangaka japoneses todavía no hayan tocado. Todo eso me dio como resultado la época de los vikingos. La mayoría de los mangaka dibujan lo que les gusta, los mundos que a ellos les atraen, pero en mi caso no dibujo necesariamente lo que me gusta, sino lo que necesito para desarrollar la temática que tengo en mente. Hasta a mí me parece bastante peculiar.

En *Vinland Saga* se cuentan muchos sucesos históricos reales y se describen de forma muy precisa ceremonias y costumbres, así como el entorno y el modo de vida en general. ¿Cómo se desarrolla el proceso de documentación para *Vinland Saga*? Nos gustaría mucho conocer qué recursos utiliza. Por otro lado, ¿recomienda usted alguna obra a los lectores de *Vinland Saga* que, fascinados por ella, quieran profundizar más en esta interesante época? (P. D.: Hemos leído que viajó a Islandia para documentarse y nos gustaría conocer sus impresiones sobre este viaje y hasta qué punto le fue útil en su proceso de creación del argumento).

MY: Muchas gracias. La documentación me parece esencial. Lo primero que hice antes de empezar con *Vinland Saga* fue visitar los países en los que se ambientaría la obra. Fui a Noruega, Dinamarca, Islandia e Inglaterra para ver los paisajes, probar la comida y, cómo no, tiritar de frío. Pienso que algo así es necesario para ser capaz de ponerse en la piel de los personajes.

Y, aun así, he llegado a dibujar montañas en el paisaje de una Dinamarca que debería ser básicamente llana. Si habiendo ido a documentarme cometo errores como ese, ¿en qué clase de fallos incurriría si no hubiera estado allí en persona? La primera vez que fui a Islandia fue en un mes de febrero y me sorprendí de que las temperaturas fueran muchísimo más cálidas de lo que había imaginado. Tenía la idea preconcebida de que, al estar situado el país en una latitud mucho más al norte que la isla de Hokkaidô, la zona japonesa más septentrional, haría muchísimo frío. Fue una idea preconcebida de la que

«La documentación me parece esencial. Lo primero que hice antes de empezar con Vinland Saga fue visitar los países en los que se ambientaría la obra.»



no me pude librar ni siquiera después de comprobar previamente a mi viaje las temperaturas invernales de Islandia. Este es uno de los ejemplos que puedo dar para afirmar que me alegro mucho de haber ido a documentarme.

Acerca de la cultura y las costumbres de los alrededores del año 1000 d. C., reuní tantos libros al respecto como pude y los leí. Como solo sé japonés, no puedo leer documentos ni artículos académicos realizados en el extranjero, pero por suerte en Japón hay muchos expertos sobre la era vikinga, así que los libros y documentos de estos estudiosos me ayudaron mucho. Entre todos estos libros, los que me parecieron más útiles para mi trabajo fueron los que incorporaban fotografías e ilustraciones. Necesito libros como esos para poder dibujar a los propios vikingos, sus barcos y demás.

También vi películas ambientadas en la época. Una de las que más recuerdo es *Erik el vikingo*, protagonizada por Tim Robbins, que no me sirvió de mucho como referencia de la época pero me pareció muy entretenida. Hay algunos nombres, como el del malvado Halfdan, que tomé prestados para bautizar a los personajes de *Vinland Saga*.

La historia de *Vinland Saga* no solo cuenta con precisas descripciones de sucesos y fenómenos históricos, sino que además sus personajes, de carácter ambivalente y cuya faceta psicológica está trabajada con mucho detalle, resultan muy atractivos. Por supuesto es el caso de Thorfinn, el protagonista, pero también Askeladd nos fascina en este sentido. Por un lado es maquiavélico y realista, un líder poderoso e inflexible capaz de cualquier cosa para conseguir lo que se proponga. Por el otro, las motivaciones subyacentes derivadas de su trayectoria personal provocan que el lector acabe empatizando con él y sintiéndolo próximo. Y eso a pesar de que en principio no debería ser así, puesto que su actitud despiadada está en las antípodas de los valores éticos en los que nos movemos hoy en día. ¿Podría revelarnos cómo creó a un personaje como Askeladd? Por ejemplo, ¿se inspiró en alguien en concreto? ¿Qué clase de factores de personalidad pesaron especialmente en la creación de un personaje como él según el papel que debería desempeñar en la obra?

MY: Tengo libertad controlada. Puedo proponer cualquier cosa, y ellos la revisan. En Akita Shoten, la editorial que edita el manga, solo opinan sobre si lo que propongo es interesante o no para sus lectores, y en Tezuka Prod controlan que no traicione la esencia de los personajes. Al principio fue como un campo de minas, pero cuando entendí qué podía y qué no podía hacer, fue más fácil encauzar la historia. Ha habido mucha prueba y error.

¿Cómo se desarrolla su proceso de trabajo al crear una historia? Por ejemplo, en el caso de *Vinland Saga*, ¿decidió desde el primer momento la estructura general de la obra, su conclusión y el número de tomos que abarcaría? ¿O quizás va dibujando a medida que se le ocurre lo que puede pasar y acaba usted mismo sorprendido de los derroteros que sigue el argumento? También nos gustaría conocer el papel que desempeña su editor en el proceso creativo. Por favor, denos algunos detalles sobre el trabajo coordinado entre editor y autor.

«[...] entre representar [...] la acción o los sentimientos, [...] se me da peor la acción .»

MY: Antes de iniciar la serie, y hablamos de hace ya 16 años, me reuní varias veces con mi editor de aquel entonces para trazar las líneas generales de lo que sería el argumento de *Vinland Saga*. Por mi parte, me estaba imaginando una trama así: "el protagonista, que es esclavo, anhela ir a Vinland". Es decir, mi historia empezaba con Thorfinn siendo esclavo. Pero mi editor opinaba que eso causaría una impresión demasiado oscura y que nadie la leería. Que ya que iba a crear una historia de vikingos, sería mejor empezar con una saga en la que se vieran muchas escenas de vikingos luchando. Y así acabó siendo lo que es ahora. Creo que me dio un excelente consejo.

En cuanto al curso general del argumento, no se ha desviado de lo que había planeado al principio. Eso sí, cada uno de los capítulos es una apuesta y nunca sabes cómo saldrá hasta que no te pones a ello. Lo que sí tengo claro de antemano es qué clase de función tendrá ese capítulo en el global de la historia. Si finalmente consigo expresarlo tal cual sobre el papel, entonces significa que me he salido con la mía. Por ejemplo, las condiciones generales, los pilares sobre los que se construirá la historia, los tengo planteados de antemano: "en este capítulo morirá Askeladd. Canuto se coronará rey. Thorfinn será esclavizado en el próximo capítulo y psicológicamente tocará fondo". Me paso día y noche estrujando mis limitadas meninges para ir salvando todos los obstáculos.

Aunque... debo confesar que una vez sí me sorprendí. Cuando Askeladd está desatado después de haber matado al rey de Suecia y acude Thorfinn corriendo, él le grita: "¡No vengas, Thorfinn!". No me había planteado para nada esa escena hasta justo antes de dibujarla. Fue una experiencia muy interesante.

Asumimos que el proceso de creación de un manga como *Vinland Saga* requiere de un enorme esfuerzo en tiempo y energía debido al sistema de entregas periódicas. Usted mismo se definió una vez como "perfeccionista" y comentó que desea invertir tanto tiempo como sea necesario en todos y cada uno de los detalles para que la obra esté lo más cercana posible al 100 %. ¿Cómo se traduce eso concretamente en su metodología de trabajo? Si es posible, denos un ejemplo de su esquema de trabajo típico de un día o una semana. ¿En qué horas del día (durante el día, por la noche...) suele trabajar? En el caso de que cuente con ayudantes, nos gustaría mucho saber cómo se reparten las tareas y quién se encarga de cada una de ellas.

MY: Como la serie se publica mensualmente, dibujo un capítulo al mes. Lo primero que hago es crear lo que sería el plan general de la obra, llamado *neemu* en japonés. En este plan general se detalla la composición de página, la disposición de las viñetas y el contenido de los textos de los bocadillos. Asimismo, mediante sencillos diagramas y textos, se explica qué irá dibujado en cada viñeta. En lenguaje cinematográfico hablaríamos en términos de "*storyboard*".

Hay veces en las que tardo más de 10 días en hacer esta labor y otras en las que la tengo lista en un par de jornadas. Es una tarea que tiende a escapar a mi propio control.

A la que termino esta parte, comparto el *neemu* con mi equipo, que está formado por cuatro personas. Una vez que me he asegurado de que han comprendido bien cómo irá la historia, me encargo de repartir las tareas. Decido quién dibujará cada uno de los fondos y les comunico lo que estoy buscando concretamente. En esto invierto unas pocas horas. Yo me encargo de dibujar los personajes principales y los textos que van a mano. Además, dibujo los fondos y efectos que tengan matices sutiles, los que me cuestan más transmitir a los miembros de mi equipo.

Tardamos unos 10 días en tener listos los dibujos asignados a cada uno de nosotros. Después, juntamos con el ordenador todos los fondos, personajes, textos a mano y efectos y realizamos los últimos retoques antes de dar por finalizada la tarea. En esta fase invierto uno o dos días.

Actualmente casi todo se hace por ordenador. Antes de la COVID-19 dibujaba con tinta sobre papel de dibujo, pero en el momento en el que se hizo necesario el teletrabajo dejé de trabajar analógicamente. Cada miembro del equipo dibuja en su propia casa y nos intercambiamos los archivos vía internet.

Suelo tener una semana libre al mes. Cuando trabajo con mis ayudantes, tenemos un horario establecido que es de 10 de la mañana a 10 de la noche. Sin embargo, como yo no suelo ser capaz de terminar mi tarea en ese lapso de tiempo, siempre acabo haciendo horas extras.

Muchos de los lectores de *AnimaniA* son también aficionados al dibujo. Siempre están deseosos de recibir los consejos sobre creación gráfica que los profesionales puedan darles, así que permítanos ponernos un poco técnicos. Lo que concretamente nos gustaría saber son los utensilios que utiliza en la creación de *Vinland Saga*. ¿Podría contarnos qué herramientas emplea en cada uno de los procesos?

MY: Actualmente, todo el proceso de dibujo de *Vinland Saga* se hace por ordenador. Mientras el ordenador tenga las características requeridas, personalmente me da igual la marca. En estos momentos utilizo uno de marca HP. El disco duro es de 2TB, con un disco duro externo de 500 GB, 16 GB de RAM y una tarjeta gráfica Nvidia que cuesta apenas pocos miles de yenes.

El monitor es de tipo tableta de 22 pulgadas, de la marca Wacom. En cuestión de monitores, Wacom me parece de fiar, aunque es cierto que tienen su precio.

En lo referente a *software*, utilizo el programa Clip Studio Paint EX de la desarrolladora japonesa Celsys. Es un excelente programa de creación

de ilustraciones para cómic. Con este programa por sí solo se pueden realizar prácticamente todas las tareas de dibujo.

Antes de la COVID-19 dibujaba con lápiz o portaminas sobre láminas de dibujo normales y corrientes y luego lo pasaba todo a limpio con plumilla y tinta china. Las plumillas son las llamadas, en Japón, G-pen: son baratas y las venden en cualquier papelería o tienda especializada en bellas artes. Es un utensilio que los *mangaka* japoneses han utilizado durante décadas, aunque ahora las generaciones más jóvenes principalmente dibujan en entorno digital y me temo que ya hay mucha gente que no sabe lo que es un G-pen.

El diseño visual de *Vinland Saga* es muy variado. Por un lado, podemos tener escenas de memorables batallas en las que guerreros encharcados en sangre se matan entre sí. Por otro, también hay momentos tranquilos en los que el foco se sitúa sobre los personajes. A través de sus expresiones o gestos, dichas escenas nos delatan el estado anímico del personaje de turno. ¿Cuál de las dos modalidades le parece más sencilla de dibujar? ¿La de acción a lo grande o la sentimental? También nos gustaría saber qué valora usted especialmente al dibujar escenas de acción y qué puntos le suponen más dificultad a la hora de expresar gráficamente los sentimientos de los personajes. (P. D.: En otra entrevista hemos leído que le parece más difícil dibujar manos que expresiones gestuales de los rostros y que invierte más tiempo en ello. Si lo desea, puede orientar su respuesta en esa línea y darnos más detalles al respecto).

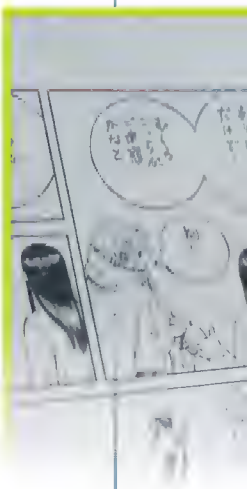
MY: Si tengo que elegir entre representar gráficamente la acción o los sentimientos, creo que se me da peor la acción. El motivo es muy sencillo: me parece más difícil dibujar a una persona moviéndose frenéticamente que a una estática y tranquila. Nada más. Por otro lado, personalmente me interesa más representar el estado de ánimo de las personas que el puro entretenimiento basado en las batallas o peleas. Esto no significa que se me dé bien representar expresiones sutiles, sino que mi interés se decanta más hacia ese lado.

Creo que las manos son un elemento que no se puede obviar cuando uno pretende describir gráficamente el estado de ánimo de una persona. Las manos son complicadas y dibujarlas resulta arduo; en mi caso, estoy convencido de que pongo el mismo empeño en ellas que en los rostros.

Dibujo las manos de Thorfinn llenas de cicatrices porque creo que los durísimos años que ha vivido tienen que verse reflejados en ellas. Me parece que unas manos llenas de cicatrices y callos son mucho más apropiadas para el protagonista que unas bonitas y sin mella. Procuro dibujar a conciencia las manos de un Thorfinn que trabaja duro y pelea duro.

Lo que intento cuando dibujo escenas de acción es reproducir con mi propio cuerpo, en la medida de lo posible, los diferentes movimientos a realizar. Lo considero un tipo de documentación más. Si la acción requiere pelear con lanza, tomo un palo con las manos. Y si se trata de una escena en la que se dispara una ballesta, monto una maqueta de una ballesta y adopto la postura consiguiente. Tengo la sensación de que haciéndolo así logro más sensación de realismo y queda más imponente

En 2019, WIT STUDIO fue el encargado de adaptar su obra a anime, que además ha obtenido la luz verde para una segunda temporada. ¿Hasta qué punto se implica usted en la producción de la versión animada? Nos referimos, por ejemplo, a si realiza tareas de supervisión del guion, los diseños preliminares o los *storyboards*, o si participa en reu-



nio-
nes perió-
dicas con el equipo de producción. Por otro lado, ¿qué es lo que más le gusta de la adaptación? O tal vez haya algún punto con el que no esté enteramente satisfecho, en cuyo caso nos gustaría saber cuál.

MY: Prácticamente no estoy implicado en la producción del anime. Sí procuré mostrar al equipo de animación los errores de tipo histórico que hay en el manga original para que no perpetuaran las mismas meteduras de pata en la versión animada, pero más allá de esto no me meto. Para que no haya ningún malentendido al respecto, quiero decir que estoy muy satisfecho con el anime, que espero con ilusión las peticiones de supervisión de *storyboards* y que participo en las reuniones de producción. Eso sí, en el campo de la animación mis conocimientos son muy limitados. Pienso que para obtener un mejor resultado es preferible que yo no me meta más de lo estrictamente necesario. El hecho es que el equipo de producción del anime respeta enormemente el manga original, lo que me permite dejarlo todo en sus manos con total tranquilidad.

En el anime hay algunos episodios originales que no figuran en el manga. Son mis preferidos. Me permiten ver un *Vinland Saga* creado por otras personas y eso es algo que de otro modo difícilmente podría experimentar. La verdad es que pienso que ojalá hubiera más episodios originales.

La época vikinga que usted describe en *Vinland Saga* fue muy estimulante e interesante, con condiciones de vida extremadamente duras y, al mismo tiempo, grandes cambios a nivel político y social. Si usted hubiera nacido en una época tan frenética como aquella, ¿qué papel le habría gustado desempeñar? ¿Habría preferido ser un guerrero como Thorfinn, un explorador y aventurero como Leif Eriksson o un opulento terrateniente como Ketil? ¿O quizás habría preferido aceptar un rol con más poder e influencia, con la responsabilidad de ser un dirigente, como es el caso de Canuto? Tenemos muchas ganas de saber lo que elegiría y por qué

MY: Pues... Me gustaría ser un explorador. Subir a un barco para ir lejos, a

tierras ignotas y mundos desconocidos. Como Thorfinn o Leif. Me gusta acampar, ir en barca y pescar. Vivir apañándomelas con unos pocos utensilios, consiguiendo provisiones gracias a la pesca, montando la tienda para pasar la noche mientras durante el día subo a mi barco y navego por los océanos. Todos los elementos que me gustan están ahí. Thorfinn me da envidia. ■

Y esto es todo.

Adjunto en un archivo separado algunas imágenes que pueden encajar bien con las preguntas y las respuestas. Espero que os sirvan para el artículo.

Lo he pasado muy bien. Muchas gracias.

Gracias a ti, Makoto Yukimura ^^

CHECKLIST

DICIEMBRE **forum**

ELIGE TUS FAVORITOS...

¡Y PÍDELOS EN TU LIBRERÍA HABITUAL!

- Planeta Manga: El príncipe de la calamidad
- Planeta Manga: Vínculos
- Planeta Manga nº 15
- Star Wars. The High Republic: El filo del equilibrio
- One Piece nº 102
- Las historias de la banda del Sombrero de paja
- Haikyû!! nº 15
- Boruto nº 15
- My Hero Academia Vigilante Illegals nº 13
- Detective Conan II nº 103
- Gosho Aoyama Historias cortas
- Final Fantasy VII Remake Ultimania artbook
- GunSmith Cats nº 01/04
- Porque me gustas (2-en-1)
- Bloom Into You Antología nº 02
- Bloom Into You Artbook
- Mujirushi
- Prime Rose
- Grand Blue Dreaming nº 01
- Creo que nuestro hijo es gay nº 01
- Vinland Saga nº 25

No te pierdas el próximo número de la revista Forum en el que mostraremos las novedades de enero. Te esperan muchas sorpresas y contenidos de calidad... **¡GRATIS!**

A partir del 30 de moviembre, solo en tu librería especializada.

ENCODYA

neon edition

POSTALES

FIGURA
SAM-53 & TINA

Encodya © 2022 Assemble Entertainment. Developed by Chaosmonger Studio. Published and distributed by Meridiem Games. All rights reserved.

chaosmonger studio

ASSEMBLE
SAVING THE WORLD GAME BY GAME

MERIDIEM GAMES